Game mechanics

Эта страница является переводом правил настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, содержавшиеся в ней, являются фантазией и присутствуют только в целях развлечения. Данная игра не пропагандирует сатанизм, веру в волшебство, эскапизм, использование наркотиков, насилие, сексуальные отклонения, или любые другие действия или веру, не поощряемые местным правительством.

Игровая механика

Персонаж

Ваш персонаж обычный человек: бедный крестьянин, кулак, рабочий, жена рабочего, крестьянский сын… Ничего экстраординарного. Вы можете всё, что может средний сельский житель — бегать, плавать, лазить по деревьям, поднимать эквивалент своего веса, читать, писать и так далее. Вы проучились около восьми лет в сельской школе, разбираетесь в современном мире. Вы хорошо знаете Родину, а окрестности родного села — как свои пять пальцев.

Русский язык

Кое-что о русском языке. Все знают русский и могут говорить на нём в той или иной степени. Вопрос в том, призн?ют ли вас русские за своего или же вы останетесь для них представителем нацменьшинства. Ваш персонаж может владеть языком в любой степени и даже успешно притворяться русским, однако учтите, что крестьяне часто предпочитали голодную смерть попрошайничеству на русском. Не рассчитывайте на уважение земляков, если вас услышат разговаривающим на ненавистном языке угнетателей.

Питание

Это основной параметр игры. В начале он равен 40, и за каждый день без пищи от него отнимается 1. Если вы смогли съесть хотя бы половину нормы, ничего не отнимайте. Если вы съели норму, то в первый день ничего не меняется, а за каждый следующий прибавляется 1. Если вы смогли достать только четверть нормы, вы всё равно теряете по 1 в день.

Питание Тараса было равно 23. Через неделю без пищи оно упало до 16. В соседском саду он раскопал кувшин с целой буханкой хлеба. Тарас устоял перед искушением съесть хлеб сразу и разделил его на шесть частей. С этого дня он ел по одной части в день. На первый день его питание осталось прежним. На второй день оно повысилось до 17. Когда хлеб кончился, питание Тараса было уже 21.

Чувство голода проходит через пару дней, оставляя только лёгкую боль. Она не проходит до следующего приёма пищи — или пока не шлёпнешься в Грязь.

Почти все проверки в игре используют показатель питания. С голодухи даже самая простая задача становится трудновыполнимой. Трудно двигаться, трудно говорить, в голове словно туман. Чтобы пройти проверку, киньте d10 и добавьте питание, поделённое на 4. Если результат больше сложности, это успех.

Нанесённый урон уменьшает показатель питания, ведь самые требовательные системы организма — это нервная и иммунная. Нервной системой пожертвовать нельзя, так что от голода в первую очередь страдает здоровье. Заживление ран и борьба с болезнями в таком состоянии сильно затруднено.

Грязь

Конец. Край. Точка невозвращения. Когда у вас кончается воля к жизни, вы сдаётесь. Забиваетесь в угол, погружаетесь в сон. Набиваете живот грязью, чтобы покинуть мир живых с приятным чувством сытости. Скорее всего, вас не похоронят до самой весны, потому что ни у кого нет сил для рытья могилы в стылом грунте. Когда весной ваш хладный труп оттает, то, возможно, кто-нибудь предаст его земле. О смерти не говорят, само слово может навлечь беду. Если кто-нибудь за столом скажет «смерть», «мёртвый», «умрёт», ведущий должен сразу добавить ему очко отчаяния. Вместо этого следует говорить «Грязь», «шлёпнулся в Грязь», «спит в Грязи».

Когда питание достигает нуля, вам не избежать Грязи. Это не значит, что вы сейчас же упадёте наземь, однако вашему организму нанесён непоправимый вред. Вы протянете ещё несколько дней, но не сможете ходить — только ползти с разумом, затуманенным от голода. Вы теряете всякую связь с реальностью и погружаетесь в галлюцинации. Через пару дней всё закончится.

Когда воля к жизни достигает нуля, вы сдаётесь. Вы не способны больше всё это выдерживать и наложите на себя руки при первой возможности. Шлёпнуться в Грязь на самом деле просто: подойдите к ближайшему чекисту и отвесьте ему пощёчину. Если вас здесь же не пристрелят, то за несколько минут изобьют до смерти. Можно повеситься или спрыгнуть в реку. Это не мучительней, чем ваша жизнь. Говорят, замерзающий напоследок видит хорошие сны.

Сложность

Сложность рядовой задачи находится между 6 и 10. Это такие задачи как залезть на дерево, работать целый день, поднять эквивалент своего веса, тащить мешок с зерном один километр, вырубить взрослого мужчину, прочесть книгу. Сложность в 15 означает трудную задачу, в которой даже при полном питании не всегда преуспеешь: например, работать три дня без сна, поднять полтора эквивалента своего веса, тащить два мешка с зерном километр, сломать кость взрослому противнику с одного удара, написать книгу. Тяжелейшие задачи имеют сложность 20. Обычно они относятся к разряду невозможного, поэтому выполнение такой задачи — героический поступок, который в вашей деревне будут восхвалять ещё лет сто. Например, к таким задачам относится работать неделю без отдыха, поднять трижды свой вес, протащить пять мешков с зерном километр, убить человека с одного удара, написать книгу по квантовой физике. На другом конце шкалы — простые задачи: уверенно ходить (5), ползти на коленях (3), поднять 10 кг (5), бежать 10 минут (6) и так далее. Используйте здравый смысл: даже простые вещи могут быть почти невыполнимыми, когда тело измождено голодом.

Трое чекистов стучат ногами в дверь посреди ночи. Им нужен Тарас. Он собирается ускользнуть в сад и скрыться в ближайшем лесу. Сложность прокрадывания — 10, а километровой пробежки до леса — 6. Питание Тараса равно 40 обеспечивает успех, и ему даже не нужно кидать кубик. Если бы питание Тараса было 12, то ему потребовалось бы выбросить на десятиграннике минимум 7 для побега и 3, чтобы достичь леса.

Отчаяние

Отсутствие веры в будущее, страх завтрашнего дня. Понимание, что жизнь бесцельна. В начале отчаяние равно 0, но оно будет быстро расти. Показатель отчаяния может повышать как ведущий, так и игрок всякий раз, когда мечты и надежды персонажа были разбиты вдребезги. Отчаянный персонаж легче решается на поступки, противоречащие его убеждениям или чувствам. Однако будьте

осторожны! Забывать об эмоциях опасно. Вскоре у вас не останется ничего кроме воли к жизни, а когда закончится и она — вас ждёт Грязь. Высокое отчаяние опасно само по себе. В стрессовой ситуации ведущий может потребовать от вас преодолеть волну отчаяния. Это обычная проверка: бросок десятигранника плюс четверть питания и, если хотите, одно из чувств. Если результат больше отчаяния, вы свободны действовать. В противном случае вы впадаете в ступор, пока кто-нибудь не выведет вас из этого состояния. Одинокие люди легче поддаются отчаянию.

Тарас сумел раздобыть полбуханки хлеба. Он приносит её домой к семье. Однако дома Тараса ждут три чекиста. Спрятать хлеб не получилось, и его отбирают. На Тараса накатывает бессилие. Мастер назначает ему бросок отчаяния. Показатель отчаяния Тараса — 12. Его питание равно 16, а на кубике выпало 5. Игрок решил не задействовать чувства. 4 + 5 < 12, так что Тараса захватила волна отчаяния. Он падает на пол и заходится в слезах, пока жена и дочка не успокаивают его.

Нравственность

Ваша духовная опора. Ваш стержень. Ваши идеалы и готовность защищать их несмотря ни на что. Показатель нравственности равен количеству чувств. Высокая нравственность означает, что вы всё ещё способны чувствовать, дорожить чем-то кроме буханки хлеба. Вам не безразличны люди и окружающим мир. В конфликтах именно нравственность определяет порядок действий. Участники конфликта действуют в порядке убывания нравственности.

Есть ещё одно необычное свойство нравственности. Человек высокой нравственности может внушить уважение. Все участники конфликта бросают d10 и добавляют показатель нравственности. Побеждает тот, чей результат выше всех. Остальные получают +3 к сложности любых действий против этого человека.

Пьяный чекист врывается в дом Тараса. Ему хочется поразвлечься, и двенадцатилетняя дочь Тараса отлично подходит. Тарас встаёт и преграждает путь к дочери. (Далее следует проверка нравственности. Тарасу повезло выбросить 10, и он добавляет свою нравственность 11. Чекист выбрасывает 8 и добавляет нравственность 3. Тарас побеждает с большим отрывом.) Чекист замирает. Оба понимают, что чекист может на месте пристрелить Тараса, но вторженцу становится не по себе. Стушевавшись, он ограничивается грубой угрозой, ломает стол и пару стульев и уходит.

Чувства

Ваши основные эмоции, то, что ведёт вас по жизни. То, что для вас дорого или ненавистно. Каждое чувство заключает в себе силу и слабость. У вас может быть любое количество чувств, но каждое накладывает ограничение на ваши поступки. Что это означает? Если ведущий указывает, что вы действуете вопреки чувствам, то вы должны бросить d10 и прибавить своё отчаяние. Сравните это с суммой нравственности и силы чувства. Эти два числа олицетворяют стороны в вашей внутренней борьбе. Если сторона отчаяния выше либо равна, то вы можете действовать вопреки чувствам, однако сила чувства падает на 1, а отчаяние увеличивается на 2. Если сторона нравственности выше, то вы также можете действовать вопреки чувствам, но сила чувства падает на разницу между сторонами.

У вас может быть любое число чувств любой силы. Обязательна только воля к жизни с силой 10. Тот, у кого пропадает воля к жизни, вскоре шлёпнется в Грязь, от своих ли рук или рук ЧК.

Тарас простой человек. Он любит читать перед сном (+Чтение 1), любит жену и дочку (+Жена 5, +Дочка 8), ненавидит коммунистов (-Коммунисты 3) и ЧК, который забрал у него землю (-ЧК 10). Он любит свою деревню (+Деревня 4) и родителей (+Родители 6), терпеть не может соседа

Андрея (-Андрей 2), любит своих бурёнок (+Коровы 4), не набожен (+Вера 2).

```
Тарас:
+Воля к жизни 10
+Чтение 1
+Жена 5
+Дочка 8
-Коммунисты 3
-ЧК 10
+Деревня 4
+Родители 6
-Андрей 2
+Вера 2
```

Нравственность Тараса равна 11. Приглашая отряд чекистов на стаканчик вина, ему нужно 11 отчаяния, чтобы иметь хотя бы шанс на успешный бросок. (11 отчаяния + 10 на кубике = 11 нравственности + 10 чувство по отношению к ЧК)

Чувства не только ограничивают. Они также придают сил. Вы можете, если хотите, прибавить любое чувство к любому броску. Это нужно объявить ведущему в форме отыгрыша: *Стискивая зубы и не переставая думать о дочери Светлане, Тарас бежал что есть мочи от отряда чекистов.* После этого он может добавить силу чувства к результату броска. (*Тарас получает +8 к броску, но его любовь к дочери уменьшается до 7.*) Расплата в том, что сила чувства безвозвратно уменьшается на 1. Нельзя эксплуатировать чувства вечно.

Чекисты держат Тараса на мушке, пока один из них, не торопясь, избивает его жену за сокрытие килограмма муки. Тарас знает, что стоит ему шевельнутся — и его без сожаления тут же расстреляют, но он любит свою жену. Игрок Тараса бросает d10 и добавляет своё отчаяние. Если результат выше чем сумма его нравственности (11) и любви к жене (5), то он сможет стоять смирно, пока жену пытают.

Здоровье

Вы — крестьянин, а крестьяне крепкий народ. Вы способны оправиться после любой передряги, было бы чем подкрепиться. Тело восстанавливается по мере того, как повышается показатель питания. Когда питание становится 40, то вы снова в полном здравии.

Конфликты

Во время конфликта все участники действуют в порядке убывания нравственности: сначала наиболее нравственный, потом следующий по нравственности и так далее. За каждый раунд вы можете выполнить два действия[1]. Вы можете атаковать, защищаться, переместиться, произнести одно предложение и так далее. Это значит, что за раунд вы можете, например, два раза атаковать, или атаковать и поставить защиту, или защититься два раза. Атаки, не встретившие сопротивления, автоматически достигают цели.

Безоружный человек причиняет 1 урон за атаку (в виде потери питания), вооружённый оружием ближнего боя (топором, дубиной, ножом…) 4 урона. Тот, чьё питание упало до нуля, теряет сознание. Через час он придёт в себя, но в течение следующих суток его ждёт Грязь.

Трое сельчан занимают дым, идущий из избы Тараса. Они прибегают, чтобы поклянчить еду. Тарас отказывает: еды едва хватит для его собственной семьи. Но сельчане в отчаянии, и они готовы прорваться внутрь силой. Участники конфликта: Тарас (нравственность 11, питание 30); сельчанин № 1 (нравственность 7, питание 16); сельчанин № 2 (нравственность 9, питание 22);

сельчанин № 3 (нравственность 10, питание 26).

Первый раунд. Тарас (нравственность 11) хватает топор, однако он не хочет причинять вред односельчанам. Он защищается. Сельчанин № 3 (нравственность 10) лезет первым с кулаками. Оба кидают d10, Тарас выбрасывает 5 (+7 1/4 от питания[2]), противник выбрасывает 10 (+6 1/4 от питания). Он причиняет Тарасу 1 урона. Следом действует сельчанин № 2 и атакует Тараса. Тот снова защищается. Оба кидают d10. Тарас: 2 (+7 1/4 от питания), противник: 2 (+5 1/4 от питания). Сельчанин причиняет Тарасу 1 урона. У Тараса кончились действия в этот раунд, и он больше не может защищаться. Итого все три противника нанесли ему по единице урона.

Второй раунд. Тарас понимает, что дело дрянь. Он наносит два удара топором по сельчанину № 1. Сначала он выбрасывает 8 (+6 1/4 от питания), а сельчанин — 5 (+4 1/4 от питания). Тарас наносит противнику 4 урона. Затем сельчанин № 3 атакует Тараса на 1 урона, и сельчанин № 2 делает то же. Второй удар Тараса по сельчанину № 1, он выкидывает 6 (+6 1/4 от питания), противник выкидывает 2 (+3 1/4 от питания). Тарас причиняет ему 4 урона. Два остальных противника причинуют Тарасу по единице урона.

По окончании второго раунда у сельчанина № 1 остаётся 8 питания, у сельчанина № 2 остаётся 22 питания, у сельчанина № 3 остаётся 26 питания, а у Тараса — 18 питания. Это очень опасная ситуация, и если никто не придёт на помощь, Тарас шлёпнется в Грязь через минуту.

Примечания переводчика

1. ? Судя по примеру ниже, автор забыл добавить, что сначала по кругу разрешаются все первые действия, а потом по кругу все вторые. При этом защищаться можно в ответ атаку, даже если ты ещё не ходил в этот раунд, однако это «съедает» твоё следующее действие. Подобная система используется в Megaversal System.
2. ? В этой секции автор неточно подсчитал большую часть чисел — возможно, потому что игра готовилась на 24-часовой конкурс.